

- Nosotros daremos el **diseño gráfico del juego**
- El número de equipos** puede ser variable, con un máximo de 4 equipos. El juego debe permitir dar de alta una partida con los equipos que se decida en cada una de ellas. Los 4 equipos juegan a la vez, de manera secuencial (tipo La Oca)
- Se necesitan acceso para dos **roles** distintos: **Administrador** (el que da de alta las partidas y los equipos que forman parte de cada una de ellas) y **user avanzado** (que será el moderador del concurso, el Ramonchu 😊)
- El juego tiene que ser **táctil**
- El **registro** debe tener 4 campos: nombre del equipo | nombre del representante | correo del representante | número de participantes por equipo
- Preguntas:**
 - Hay 4 temáticas de preguntas
 - Las preguntas tendrán tres niveles de dificultad (fácil, media y difícil), y cada nivel llevará asociada una puntuación diferente - a definir: ej. 5, 10 y 20 puntos-
 - Todas las preguntas tendrán 3 opciones de respuesta
 - Si seleccionan la respuesta correcta, deberá aparecer un mensaje de correcto en pantalla. Si es incorrecta, debe aparecer un mensaje de incorrecto + la pregunta correcta
 - Necesitamos que el sistema permita cargar las preguntas de manera automática, siguiendo una estructura que nos defináis
 - Se generarán grupos de preguntas que se usarán de manera sucesiva en las partidas: en la primera partida se usarán las preguntas 1 a x; en la segunda partida, las preguntas (x+1) a y; en la tercera partida, las preguntas (y+1) a z
- Puntuación y rankings:**
 - Todos los equipos comenzarán con 30 puntos
 - Los aciertos suman puntos y los errores, restan puntos
 - Tendremos dos rankings:
 - Partida: Ranking de los equipos que participan en esa partida. Debe ser visible a lo largo de toda la partida
 - General: Que incorpora a todas las partidas y que se verá al final de cada partida y mientras no se juega ninguna partida.
Hay que analizar, de manera adicional, cómo deben ponderarse los puntos en aquellas partidas donde participe menos gente vs. las que tienen los 4 equipos (en aquellas partidas con menos equipos, cada equipo responderá a más preguntas y por tanto, podrá ganar más puntos)
 - En el caso de empate de puntos entre dos equipos, en cualquiera de los dos rankings, la puntuación tendrá que ponderar con el tiempo de respuesta (a más velocidad, mejor en el ranking) – tipo *golaverage*

Funcionamiento de una partida:

- Ranking inicial con 30 puntos por equipo
- Se activan los minutos de duración de una partida (a priori, 10 minutos). Esta cuenta atrás tiene que estar siempre visible y debe poder ser modificable

Commented [EN1]: A ver si se puede indicar cuales son los recursos que facilitan específicamente. (Por ejemplo si me dan el logo y lo quieren en algun lugar en concreto)

Commented [EN2]: Me comentastes por whatsapp que son 4 personas por equipo, pero aqui no lo especifica, solo para confirmar que son 4 o es variable

Commented [EN3]: Pueden aportar un ejemplo de como se comportarian in situ los dos tipos de usuario? Entiendo que el usuario avanzado es el presentador de la partida, que se encarga de leer las preguntas y demás, pero el Administrador no me queda muy claro de que funcion cumple en la cadena: ¿Habla con los participantes cuando llegan para registrarlos como una especie de secretario o opera tras bastidores?

Commented [EN4]: La aplicación va a hacer algo con el correo del representante? Mandará un correo a esa dirección? Es para que lo guarde la empresa? En caso de fuese a utilizar la información con fines comerciales necesitaría añadir una pantalla donde aceptar una política de privacidad.

Commented [EN5]: El numero maximo es 4? No hay un minimo de participantes por equipo? Necesitaria esa información para poder introducir un control de lo que se introduce. Necesito saber para que se van a usar los datos del registro (Que se muestra o que va a ser guardado para la empresa)

Commented [EN6]: ¿A que se refiere con la estructura? ¿Quiere decir que sea aleatorio, un patron que nos definan?

Commented [EN7]: Entiendo, que para que la escala de la aplicación sea razonable, las partidas no seran todas simultaneas. Si asi fuese haria falta una cantidad desproporcionada de preguntas y presentadores.

Commented [EN8]: Me gustaria que aclarasen su perspectiva respecto a la duracion de una partida. Con el sistema que describen es probable que casi todas las partidas se alargen mas de 10 minutos. Si su intencion es esta esta bien, pero si buscan que no superen los diez minutos se puede enforzar de otra manera, siendo además más frenetico si es lo que buscan.

- 3- El primer equipo tira el dado y cae en uno de los temas
- 4- El moderador selecciona esa temática y aparece una de las preguntas de manera aleatoria
- 5- El moderador lee la pregunta y los puntos asociados, así como las opciones de respuesta
- 6- Se activa el tiempo de respuesta (duda de si esto debe hacerse una vez que salga la pregunta!)
- 7- El moderador pincha la opción de respuesta seleccionada por el equipo
- 8- En la pantalla aparece si es correcta o no
- 9- Aparece el ranking con los puntos
- 10- Pasa al siguiente equipo y repitan el proceso. Esta dinámica se repite las veces que sea posible dentro de la partida
- 11- Si la partida finaliza con una ronda de preguntas a medias, esa ronda debe finalizar por lo que se debe poder seleccionar más preguntas y sumar los puntos

Commented [EN9]: No entiendo el dado. No entiendo si es un dado físico, si es un dado virtual. Tal y como lo veo, los equipos no tienen un dispositivo, solo el presentador. ¿El dado está en el dispositivo del presentador?

Commented [EN10]: Acabo de entenderlo todo, lo están enfocando como si fuera un concurso de preguntas de un programa de televisión, no como un kahoot.

Commented [EN11]: Estaría bien que aclararan eso: O bien el tiempo comienza nada más el presentador empieza a leer, o se dispone de un botón para que el presentador lo accione una vez que termine de leer la pregunta.